

The Elder Scrolls® IV

OBLIVION™



Bethesda
SOFTWARES
a ZeniMax Media company

Содержание

Введение в "The Elder Scrolls IV: Oblivion"	2
Установка, экран запуска и главное меню	3
Управление в игре	4
Экран игры	5
Компас и иконки	6
Дневник и меню параметров	7
Меню параметров	8
Меню инвентаря	10
Меню магии	12
Карты и задания	14
Расы	16
Параметры	18
Производные параметры	19
Навыки, уровни мастерства и бонусы	20
Боевые навыки	20
Магические навыки	22
Навыки скрытности	24
Классы	26
Увеличение навыков и повышение уровня	27
Боевые искусства	28
Магические искусства	30
Магические предметы	36
Алхимия	37
Создание заклинаний и наложение чар	38
Искусство скрытности	40
Взлом замков	41
Преступление и наказание	42
Диалоги	43
Торговля	44
Как правильно торговаться	44
Убеждение	45
Расположение	45
Лошади, дома, книги и контейнеры	46
Настройки и установки	47
Техническая поддержка	48

Введение в "The Elder Scrolls IV: Oblivion"

Работая над серией The Elder Scrolls, мы стремились создать игру с бесконечными возможностями. Игру, в которой вы можете быть кем угодно и делать все что угодно. "Прожить другую жизнь в другом мире" — таким был наш девиз. Эту возможность мы предлагаем и вам.

Если вам нравятся приключения — путешествуйте, открывайте новые земли. Если вы просто хотите выполнить главное задание и почувствовать вы "прошли" игру — вы можете сделать и это.

Многие люди выбирают другой стиль игры — нечто среднее между первыми двумя. И, к счастью для них, выполнение главного задания связано с большим количеством путешествий и приключений.

Есть четыре гильдии, в которые вы можете вступить — каждая из них со своими заданиями и вознаграждениями. Вы можете сделать карьеру и возглавить любую из них. Так что если вам нравится воровство, наемные убийства, бои и магия (или все вышеперечисленное), то вы найдете гильдию по своему вкусу. Кроме того, в The Elder Scrolls IV: Oblivion есть арена, где можно делать ставки на бойцов или самому сразиться за честь и славу.

И, конечно, в игре всем так или иначе нужна помощь. Говорите с людьми — возможно, помощь нужна вашему собеседнику или одному из его знакомых. А если вам не нравятся долгие разговоры, вы можете просто отправиться в леса на поиски приключений. В The Elder Scrolls IV: Oblivion нет недостатка в руинах, храмах, темницах, пещерах, логовах и фортах. У каждого из этих мест — своя история, свои мощные артефакты — или хотя бы злобные монстры, охраняющие свои сокровища.

В игре вы можете не только идти куда угодно и делать все, что угодно, но и сделать вашего персонажа таким, каким вы хотите его видеть. Начало игры — идеальное время для того, чтобы попробовать разные виды оружия и брони, а также магию. Экспериментируйте, ищите свой стиль игры — взламывайте замки, подкрадывайтесь к монстрам, используйте заклинания и свитки.

Как только вы попробуете все возможные варианты, вам предложат класс персонажа — в зависимости от того, какого стиля игры вы придерживаетесь. Вы можете согласиться с этим выбором, а можете выбрать другой класс из списка или создать свой собственный, с уникальным набором умений и навыков. В этом случае число вариантов практически бесконечно.

В начале игры не беспокойтесь насчет выбора расы, знака зодиака и класса — перед тем, как отправить вас в мир The Elder Scrolls IV: Oblivion, мы дадим вам возможность изменить свой выбор. И на этот раз вы сможете изменить все — начиная с имени и прически и заканчивая основными навыками.

После этого все зависит только от вас. Найдите свой собственный путь и следуйте ему — куда бы он не привел вас. Благодарим вас за то, что вы присоединились к нашему путешествию. Мы надеемся, что вы получите от игры столько же удовольствия, сколько получили мы.

— Команда разработчиков игры The Elder Scrolls IV: Oblivion

Установка, экран запуска и главное меню

Установка и начало игры

Вставьте диск с игрой The Elder Scrolls IV: Oblivion в привод DVD-ROM. Если установка не начнется автоматически, запустите программу setup.exe.

Следуйте инструкциям, появляющимся на экране. После установки вы сможете запустить The Elder Scrolls IV: Oblivion, выбрав программу из меню "Пуск" Windows или щелкнув по ее значку на рабочем столе.

Игра

Запуск игры.

Файлы данных

Здесь вы можете выбрать, какие плагины вы хотите подключить к игре. Плагины Elder Scrolls (файлы .esp) добавляют новое содержимое в игру. Они создаются с помощью The Elder Scrolls Construction Set: вы можете делать плагины самостоятельно или скачивать их из интернета.

Дважды щелкните по имени файла, чтобы выделить его или отменить выделение. Здесь вы также можете просмотреть ваши сохраненные игры (файлы .ess) и определить, какие плагины были подключены к игре на момент сохранения. Если вы дважды щелкнете по имени файла с сохраненной игрой, то все необходимые плагины будут подключены автоматически.

Плагины изменяют игру лишь на некоторое время. Если в любой момент времени вы загрузите сохраненную игру, в которой не использовался тот или иной плагин, то все изменения, внесенные данным плагином, будут аннулированы.

Плагины работают как с новыми, так и с сохраненными играми.

Опции

Здесь вы сможете настроить графику — видеокарту, разрешение и размер экрана.

Elderscrolls.com

Выберите этот пункт, чтобы посетить сайт www.elderscrolls.com, узнать о последних новостях из мира The Elder Scrolls IV: Oblivion и присоединиться к сообществу фанатов игры.

Техническая поддержка

Выбрав этот пункт меню, вы откроете окно технической поддержки, в котором приводятся результаты диагностики вашего компьютера.

Если вы решите обратиться в службу техподдержки, специалисты будут использовать эти данные, чтобы помочь вам.

Удаление

Выбрав этот пункт, вы удалите или модифицируете установку игры. Если игра не установлена, то вы не сможете запустить The Elder Scrolls Construction Set.

Выход

Выход из игры.

Главное меню

ПРОДОЛЖИТЬ — Продолжить игру с момента последнего сохранения.

НОВАЯ — Начать новую игру.

ЗАГРУЗКА — Загрузить ранее сохраненную игру.

ОПЦИИ — Настроить звук, видео, управление и предпочтения. См. страницу 47.

ТИТРЫ — Список людей, которые создали игру The Elder Scrolls IV: Oblivion.

ВЫХОД — Выйти из игры.

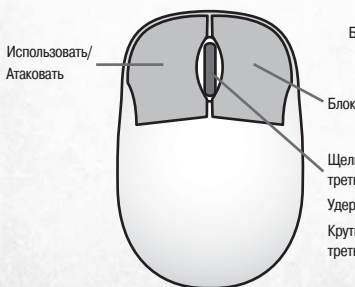
В игре вам доступны следующие действия:

ВЫХОД — Возврат в главное меню.

ВОЗВРАТ — Возврат к текущей игре.

СОХРАНЕНИЕ — Сохранение текущей игры.

Управление в игре



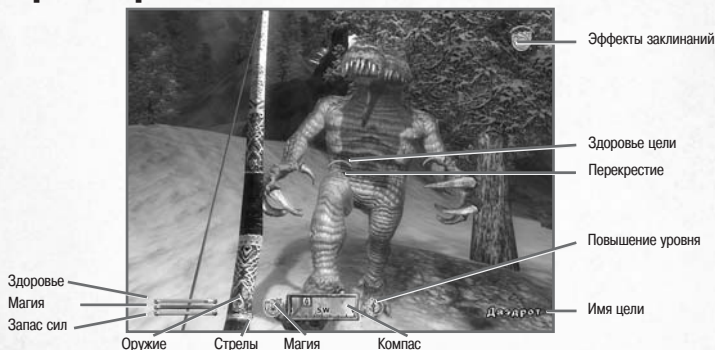
Быстрая клавиша:



до



Экран игры



ЗДОРОВЬЕ

Количество повреждений, которое вы можете выдержать. Сон, ожидание, определенные зелья и заклинания могут восстанавливать здоровье.

МАГИЯ

Магия расходуется при использовании заклинаний. Скорость восстановления уровня магии зависит от силы воли вашего персонажа. Сон, ожидание, определенные зелья и заклинания могут восстанавливать магию.

ЗАПАС СИЛ

Данный параметр показывает, насколько вы устали. Чем ниже запас сил, тем менее эффективны ваши действия, особенно в бою. Запас сил восстанавливается быстрее, если ваш персонаж идет, а не бежит.

ОРУЖИЕ

Оружие, которым вы пользуетесь в данный момент.

СТРЕЛЫ

Количество стрел.

МАГИЯ

Заклинание, которым вы пользуетесь в данный момент.

ЭФФЕКТЫ ЗАКЛИНАНИЙ

Заклинания, которые действуют на вас в данный момент.

ЗДОРОВЬЕ ЦЕЛИ

Показывает уровень здоровья вашей цели.

ИМЯ ЦЕЛИ

Имя выделенного персонажа или название объекта.

ПЕРЕКРЕСТИЕ

Помогает вам прицелиться. См. следующую страницу.

КОМПАС

Показывает направление, положение и ориентиры. См. следующую страницу.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Показывает, что вам следует поспать в кровати, чтобы получить новый уровень.

Компас и иконки



Значки на компасе показывают, в каком направлении находятся различные достопримечательности (пещеры, города, таверны), а маркеры заданий указывают направление вашего активного задания.

МАРКЕРЫ ЦЕЛИ



Красная стрелка означает, что вам нужно войти в дверь или портал, чтобы достигнуть своей цели.



Зеленая стрелка означает, что вы находитесь недалеко от своей цели.



Голубая стрелка - та, которую вы сами можете поместить на карте. См. страницу 14.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА



Лагерь



Эльфийские руины



Врата Обливиона



Пещера



Форт Руины



Поселение



Город



Шахта



Таверна/Конюшня



Дээдрическое святилище



Достопримечательность

ПЕРЕКРЕСТИЕ

Оно помогает вам навестись на объект или персонажа. Перекрестие изменяется в зависимости от того, какое действие с ним можно осуществить.



Указывает на то, что вы находитесь в режиме скрытности. Если вы хотите узнать о скрытности больше, см. страницу 40.



Войти куда-либо или открыть дверь.



Ехать на выбранной лошади. Нажмите "пробел", чтобы спешиться.



Взять предмет и добавить его к своему инвентарю.



Закрытая дверь. Число в правом нижнем углу указывает на сложность замка.



Сесть на объект. Нажмите "пробел", чтобы встать.



Активировать объект.



Спать в кровати.



Прочитать текст.



Открыть контейнер.



Поговорить с персонажем.



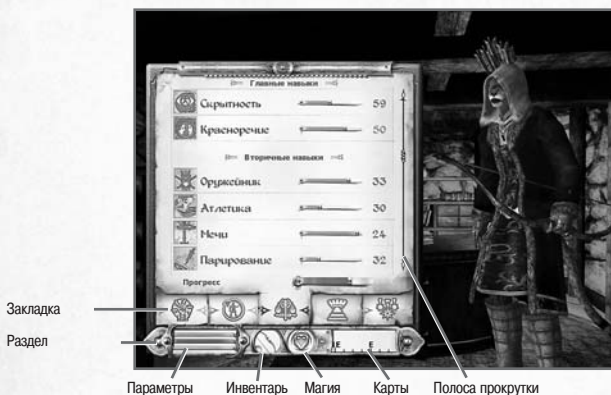
Персонаж, который играет важную роль в заданиях и который не может быть убит.



Сосать кровь у спящего персонажа. Только вампир может выполнять это действие.

*** Если значок красный, это значит, что данное действие незаконно.*

Дневник и меню параметров



Ваш дневник поделен на четыре раздела: Параметры, Инвентарь, Магия и Карты.

Закладка

Открыть/закрыть дневник.

Левая кнопка мыши

Выбрать один из разделов дневника.

Стрелки "вверх"/"вниз", колесико мыши или полоса прокрутки

Прокручивать списки вверх и вниз.

Зажать левую кнопку мыши и двигать мышью

Приближать/отдалять камеру и вращать персонажа, чтобы рассмотреть его.

Меню параметров



В меню параметров есть пять разделов, слева направо: Персонаж, Параметры, Навыки, Гильдии и Достижения.



ПЕРСОНАЖ

Основная информация о вашем персонаже.



ПАРАМЕТРЫ

Информация о восьми параметрах вашего персонажа.



НАВЫКИ

Информация о 21 навыке вашего персонажа. См. следующую страницу.



ГИЛЬДИИ

Список гильдий, к которым принадлежит ваш персонаж, и его звание в каждой из них.



ДОСТИЖЕНИЯ

Список ваших достижений.



Раздел "Навыки"

У вас есть семь главных навыков и 14 вторичных навыков. Под названием каждого навыка находится полоска, которая демонстрирует улучшение этого навыка. Чем больше вы используете тот или иной навык, тем быстрее он повышается.

ГЛАВНЫЕ НАВЫКИ

Эти навыки являются определяющими для вашего персонажа. Вам нужно увеличить главные навыки на 10 очков (в любой комбинации), чтобы ваш персонаж перешел на новый уровень.

ВТОРИЧНЫЕ НАВЫКИ

Увеличение этих навыков делает персонажа лучше в этих областях, но не помогает ему получить новый уровень.

ИНДИКАТОР УЛУЧШЕНИЯ НАВЫКА

Иллюстрирует процесс улучшения навыка.

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЙ МОДИФИКАТОР НАВЫКА

Зеленые цифры свидетельствуют о том, что навык увеличен с помощью заклинаний, способностей и других факторов.

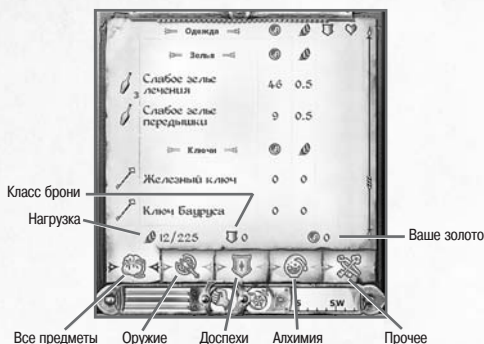
НЕГАТИВНЫЙ МОДИФИКАТОР НАВЫКА

Красные цифры говорят о том, что навык снизился под действием заклинаний, болезней и других факторов.

ИНДИКАТОР НАБОРА ОПЫТА

Символизирует процесс набора опыта. См. страницу 27.

Меню инвентаря



В меню инвентаря есть пять разделов, слева направо: Все предметы, Оружие, Доспехи, Алхимия и Прочее.



ВСЕ ПРЕДМЕТЫ

В данном списке приведены все ваши предметы.



ОРУЖИЕ

В этом списке — только ваше оружие.



ДОСПЕХИ

В этом списке — только ваши доспехи и одежды.



АЛХИМИЯ

Еда, зелья, алхимические ингредиенты и оборудование.



ПРОЧЕЕ

В этом списке — предметы, не относящиеся ни к одной из вышеперечисленных категорий: книги, записки, драгоценности, ключи, факелы, отмычки, магические камни и другие предметы.

Левая кнопка мыши — надеть или использовать выбранный предмет.

Shift + левая кнопка мыши — выбросить выбранный предмет.

Зажатая левая кнопка мыши — схватить предмет и выбросить его.

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

В меню инвентаря вы можете назначить горячие **клавиши, от 1 до 8**. Нажимая на горячие клавиши, вы можете немедленно выбрать оружие, броню, заклинание или предмет. Для этого выберите одну из ячеек и щелкните **левой кнопкой мыши** по предмету, который вы хотите поместить в эту ячейку. Обратите внимание — вы можете открывать разные меню, и при этом окно горячих клавиш будет открыто — в ячейке появится тот предмет, по изображению которого вы щелкнете **левой кнопкой мыши**.

Нажимайте **клавиши от 1 до 8**, чтобы выбрать один из восьми предметов, связанных с горячими клавишами.



ЯЧЕЙКИ ПРАВОЙ И ЛЕВОЙ РУКИ

Оружие вы держите в правой руке, щит или факел — в левой. У щитов и факелов есть своя, особая ячейка, их нельзя использовать вместе с двуручным оружием, таким как клейморы, боевые молоты, луки и магические жезлы. Если факел помещен в ячейку, то он зажигается автоматически после того, как оружие вложено в ножны — нажимайте клавишу F, чтобы переключаться между оружием и факелом.

МЕНЮ ИНВЕНТАРЯ

В меню инвентаря появляются определенные значки и изображения. Щелкните по ним, чтобы сортировать предметы по их параметрам. Второй щелчок по значку отсортирует предметы в восходящем или нисходящем порядке.



Стоимость предмета.



Вес предмета.



Урон, который наносит оружие.



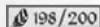
Насколько он увеличивает защиту персонажа.



Качество предмета.



Состояние предмета, в интервале от 0 до 100:
100 - идеальное состояние, 0 - предмет сломан и бесполезен.



Ваша текущая нагрузка в сравнении с максимальной нагрузкой. Если вы взяли слишком много вещей, то вы перегружены и не сможете сдвинуться с места, пока не выбросите несколько предметов и не уменьшите нагрузку.



Суммарный эффект от физической и магической брони. Чем больше число, тем лучше. См. страницу 29.



Золото, которое у вас есть.

ПРЕДМЕТЫ

Слева от названия предмета находится его символ. Число рядом с символом свидетельствует о том, что у вас несколько таких предметов. Кроме того, рядом с изображением предмета могут быть один или несколько из данных символов:



Магический предмет.



Отравленное оружие.

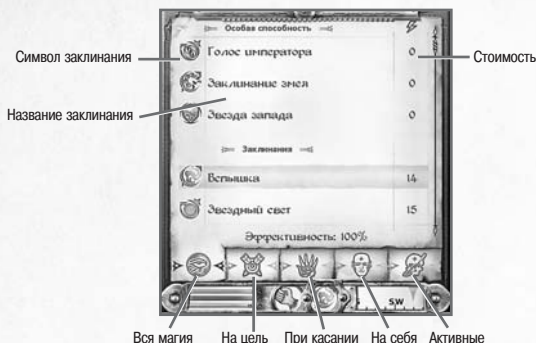


Украденный предмет.



Сломанный предмет — он бесполезен, если его не починить.

Меню магии



Успешное использование заклинания увеличивает ваш навык, связанный с данной магической школой. Новые заклинания можно покупать у торговцев. В меню магии пять разделов, слева направо: Вся магия, На Цель, При касании, На себя и Активные эффекты.



ВСЯ МАГИЯ

Все ваши заклинания, способности, в том числе особенные, и другие магические эффекты.



НА ЦЕЛЬ

Вся магия, которая связана с попаданием в удаленную цель.



ПРИ КАСАНИИ

Магия, для которой нужно прикосновение к цели.



НА СЕБЯ

Магия, которая действует на самого мага.



АКТИВНЫЕ

Все заклинания, способности и прочая магия, которая действует на вас в данный момент.

СИМВОЛ ЗАКЛИНАНИЯ

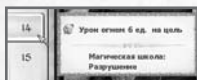
Магический эффект заклинания.

НАЗВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Название выбранного заклинания.

СТОИМОСТЬ

Эта колонка с символом молнии  показывает, сколько единиц магии нужно потратить на то или иное заклинание. Цена заклинания зависит от вашего навыка, связанного с данной школой магии.



Если навести указатель мыши на название заклинания, то можно получить информацию об этом заклинании.

- **Магические эффекты** — все эффекты данного заклинания (например, Урон электричеством). Если заклинание обладает несколькими эффектами, то его принадлежность к той или иной школе магии определяется по наиболее мощному эффекту.
- **Магическая школа** — школа магии, к которой относится данное заклинание (например школа Разрушения). Удачное использование заклинания повышает данный навык.
- **Сила** — сила заклинания (например, 70 единиц).
- **Длительность** — время действия заклинания (например, 10 секунд).
- **Дальность** — заклинания делятся на несколько типов:
 - **При касании** — эффект заклинания проявляется при касании цели.
 - **На цель** — заклинание действует на цель, находящуюся на некотором расстоянии.
 - **На себя** — Заклинание действует на самого мага.
- **Область** — радиус действия заклинания в футах (например, 20 футов).

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ЗАКЛИНАНИЙ

Доспехи снижают эффективность ваших заклинаний — сила и длительность заклинаний уменьшаются. Чтобы повысить эффективность, носите меньше брони или увеличьте соответствующий навык (легкие или тяжелые доспехи).

ЗАКЛАДКА АКТИВНЫХ ЭФФЕКТОВ

Все заклинания, способности и другие магические эффекты, действующие на вашего персонажа. Сюда также входят особые способности, которые связаны со знаком, полученным при рождении.



Общая сила всей магии, оказывающей данный эффект на вашего персонажа.

РАСОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Врожденные способности, характерные для представителей той или иной расы — они действуют постоянно.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Способности, связанные с расой или знаком, полученным при рождении. Эти особые способности используются так же, как и другие заклинания, однако их можно использовать только один раз в день. Данные способности не относятся ни к одной из магических школ, поэтому их использование не повышает ваши магические навыки.

МАЛЫЕ СПОСОБНОСТИ

Похожи на особые способности, но менее мощные, и их можно использовать несколько раз в день.

БОЛЕЗНИ

Болезни не относятся к магии, однако их действие похоже на действие проклятий. От болезней можно излечиться в часовнях и святилищах, а также с помощью заклинания или зелья "Исцеление болезней".

Карты и задания



В разделе "Карты" есть пять закладок, слева направо: Местная карта, Карта мира, Активное задание, Текущие задания и Выполненные задания.



МЕСТНАЯ КАРТА

На этой карте показывается окружающая вас местность. На ней значками отображаются двери и точки, связанные с выполнением задания.

Левая кнопка мыши — быстрое перемещение (при выборе уже найденной локации).

Shift + левая кнопка мыши — поместить свой собственный маркер на карту.

Зажатая левая кнопка мыши — прокрутка карты.



КАРТА МИРА

Карта всего Сиродиила.



Ваш персонаж: золотая стрелка на карте.



Цель задания: красная или зеленая стрелка на карте мира. Цель задания всегда зависит от того, какое задание активно. Выберите задание в списке текущих заданий, чтобы сделать его активным. См. следующую страницу.



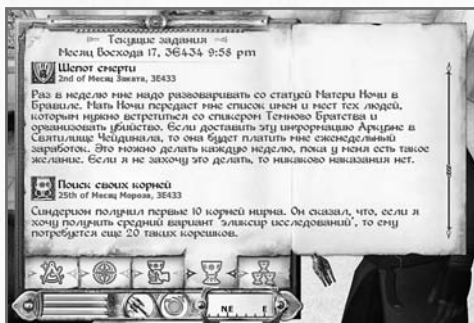
Ваша цель: голубая стрелка. Вы можете размещать цели на карте, передвигать и удалять их, нажав **Shift** и щелкнув левой кнопкой мыши по карте.



Обнаруженные местности: темные символы. Щелкнув по символу, можно быстро переместиться в данную точку. Примечание: быстрое перемещение из закрытых помещений невозможно. Быстрое перемещение во время боя тоже невозможно. Быстрое перемещение отнимает столько же игрового времени, как если бы вы добирались до цели самостоятельно. Если у вас есть лошадь, то она переместится в выбранную точку вместе с вами. Если вы перемещаетесь в город, то лошадь будет помещена в ближайшую конюшню.



Известная местность: яркий символ символизирует местность, о которой вы уже знаете, о где вы еще не были. Быстрое перемещение в эту точку невозможно до тех пор, пока вы сами не обнаружите их.



АКТИВНОЕ ЗАДАНИЕ

На этом экране выводятся все записи, относящиеся к активному заданию. Выбери задание в "Текущих заданиях", чтобы сделать его активным. Цели задания на картах и компасе относятся к вашему активному заданию. Нажмите кнопку "Карта", чтобы увидеть, где находятся цели задания на карте мира.



ТЕКУЩИЕ ЗАДАНИЯ

На этом экране приводится список всех еще не выполненных заданий. Выберите задание, чтобы сделать его вашим активным заданием.



ВЫПОЛНЕННЫЕ ЗАДАНИЯ

Список всех уже выполненных заданий. Выберите задание, чтобы просмотреть все записи, относящиеся к нему.

ЗАДАНИЯ И ЦЕЛИ ЗАДАНИЙ

Когда задание активно, на компасе (см. страницу 6) и картах (см. предыдущую страницу) появляются значки — цели задания. На карте мира цели задания указывают направление движения. На местной карте цель задания указывает на дверь, в которую нужно зайти, чтобы прийти в нужную точку.

Примечание: цели бывают не у всех заданий. Во время выполнения некоторых заданий вы должны найти цель самостоятельно.

Расы

В начале игры вы должны выбрать имя и расу своего персонажа. Вам будет предложено выбрать одну из 10 рас, известных в Сиродииле.

Аргониане



Люди-рептилии, отлично приспособившиеся к жизни в болотах Сиродиила. Они обладают естественным иммунитетом к болезням и ядам, могут дышать под водой и отлично взламывают замки.

Улучшенные навыки

Алхимия +5, Атлетика +10, Мечи +5, Рукопашный бой +5, Иллюзия +5, Мистицизм +5, Взлом +10.

Особенности

Сопротивляемость болезням, Иммунитет к ядам, Водное дыхание.

Бретонцы

Помимо врожденных способностей к чтению заклинаний, даже самые робкие бретонцы могут похвастаться отличной защитой от магических энергий. Особенно искусны они в магии призывания и лечения.

Улучшенные навыки

Алхимия +5, Изменение +5, Призывание +10, Иллюзия +5, Мистицизм +10, Восстановление +10.

Особенности

Повышение магии, Шкура дракона, Защита от магии.



Темные эльфы



Также известные как 'Данмеры', на своей родине, Морроувинде, темные эльфы славятся владением мечом, луком и магией разрушения. Они обладают защитой от огня и могут вызывать себе в помощь духа предков.

Улучшенные навыки

Атлетика +5, Мечи +10, Дробящее оружие +5, Разрушение +10, Легкие доспехи +5, Стрелок +5, Мистицизм +5.

Особенности

Страж предков, Защита от огня.

Высшие эльфы

Также известные как 'Альтмеры' на своей родине, острове Саммерсет, высшие эльфы обладают значительно большими способностями к тайным искусствам, чем остальные расы. Однако, они очень уязвимы к огню, холоду и электричеству.

Улучшенные навыки

Алхимия +5, Изменение +10, Призывание +5, Разрушение +10, Иллюзия +5, Мистицизм +10.

Особенности

Уязвимость к огню, Морозу, Электрическому удару, Сопротивляемость болезням, Повышение магии.



Имперцы



Жители цивилизованной, многонациональной провинции Сиродиил, из них получаются искусные дипломаты и торговцы. Также они искусны в ремеслах, а в военном деле им ближе всего класс воина, носящего тяжелые доспехи.

Улучшенные навыки

Мечи +5, Дробящее оружие +5, Рукопашный бой +5, Тяжелые доспехи +5, Торговля +10, Красноречие +10.

Особенности

Звезда запада, Голос императора.

Хаджиты

Родом из провинции Эльсвейр, они умны, проворны и ловки. Благодаря природной ловкости и акробатическим способностям из них получаются превосходные воры. Все хаджиты умеют видеть в темноте.

Улучшенные навыки

Акробатика +10, Атлетика +5, Мечи +5, Рукопашный бой +10, Легкие доспехи +5, Взлом +5, Скрытность +5.

Особенности

Глаз страха, Глаз ночи.



Нордлинги



Граждане Скайрима — это высокий и светловолосый народ. Сильные и суровые, нордлинги знамениты своей врожденной сопротивляемостью холоду. Из них получаются очень хорошие воины.

Улучшенные навыки

Оружейник +5, Мечи +10, Парирование +5, Дробящее оружие +10, Тяжелые доспехи +10, Восстановление +5

Особенности

Северный холод, Покровительство, Защита от холода.

Орки

Жители Ротариана и хребта Драконьего Хвоста. Оркские оружейники широко известны своим мастерством, а оркские воины, облаченные в тяжелые доспехи, признаны одними из самых замечательных бойцов во всей империи.

Улучшенные навыки

Оружейник +10, Парирование +10, Дробящее оружие +10, Рукопашный бой +5, Тяжелые доспехи +10.

Особенности

Берсерк, Защита от магии.



Редгарды



Самые одаренные воины Тамриэля. Помимо природной склонности ко многим типам оружия и стилям доспехов, они также обычно крепко сложены и обладают иммунитетом к болезням и ядам.

Улучшенные навыки

Атлетика +10, Мечи +10, Дробящее оружие +10, Легкие доспехи +5, Тяжелые доспехи +5, Торговля +5.

Особенности

Ярость боя, Сопротивление ядам, Сопротивляемость Болезням.

Лесные эльфы

Жители западных валенвудских лесов, также известные как 'Босмеры'. Лесные эльфы проворны и быстры, из них получаются хорошие разведчики и воры. Во всем Тамриэле нет лучших лучников, чем они. Также они известны своей способностью управлять низшими существами.

Улучшенные навыки

Акробатика +5, Алхимия +10, Изменение +5, Легкие доспехи +5, Стрелок +10, Скрытность +10.

Особенности

Звериный язык, Сопротивляемость болезням.



Параметры

Ментальные, физические и магические способности персонажа определяются восемью основными параметрами. Значение каждого параметра находится в интервале от 0 до 100 единиц, но оно может быть изменено с помощью магии, зелий, а также из-за болезни. Основные параметры можно повысить после достижения нового уровня. Красные цифры означают, что данный параметр снизился под влиянием негативных факторов. Зеленые цифры свидетельствуют о том, что значение параметра было повышено с помощью магии.



СИЛА

Влияет на максимальное количество переносимого вами груза, на ваш запас сил и на урон, наносимый оружием ближнего боя, таким как мечи и топоры. Отвечает за следующие навыки: дробящее оружие, мечи и рукопашный бой.



ИНТЕЛЛЕКТ

Влияет на общее количество вашей магии и на ее использование. Отвечает за следующие навыки: алхимия, призывание и мистицизм.



ВОЛЯ

Влияет на скорость восстановления магии и на ваш запас сил. Отвечает за навыки: разрушение, изменение и восстановление.



ЛОВКОСТЬ

Влияет на вашу способность уклоняться и стоять на ногах, на ваш запас сил и урон при стрельбе из лука. Отвечает за следующие навыки: взлом, скрытность и стрельба.



СКОРОСТЬ

Определяет, насколько быстро вы можете двигаться. Отвечает за следующие навыки: атлетика, легкие доспехи и акробатика...



ВЫНОСЛИВОСТЬ

Влияет на ваш запас сил, здоровье, и на увеличение здоровья при повышении уровня. Отвечает за следующие навыки: парирование, оружейник и тяжелые доспехи.



ОБАЯНИЕ

Влияет на отношение к вам людей, персонажам с высоким обаянием легче собирать информацию. Отвечает за следующие навыки: красноречие, торговля и иллюзия.



УДАЧА

Удача косвенно влияет на все ваши действия, но не отвечает ни за какие навыки.

Производные параметры

Они зависят от основных параметров; изменение основных параметров приводят к изменениям производных.



ЗДОРОВЬЕ

Параметр "Здоровье" отражает количество повреждений, которые может получить ваш персонаж, пока не умрет. Этот показатель увеличивается одновременно с получением нового уровня. Количество единиц, на которое повышается данный параметр при получении нового уровня, зависит от выносливости вашего персонажа. Начальный уровень здоровья численно равен удвоенному значению выносливости. Сон, зелья и заклинания могут восстанавливать уровень здоровья.



МАГИЯ

Магия расходуется на использование заклинаний. Начальный уровень магии численно равен удвоенному значению интеллекта.

Определенные расы и знаки увеличивают максимальный уровень магии. Регенерация магии зависит от уровня воли вашего персонажа. Сон, зелья и заклинания могут ускорить регенерацию магии.



ЗАПАС СИЛ

Показывает, насколько устал ваш персонаж. Низкий запас сил отрицательно влияет на эффективность ваших действий, особенно действий в бою. Запас сил уменьшается во время рукопашного боя, боя с применением оружия, а также во время бега и прыжков. Если запас сил падает ниже нуля под действием магии или других эффектов, то ваш персонаж падает на землю. Ходьба, отдых, ожидание, а также зелья и заклинания помогают восстановить запас сил. Запас сил численно равен сумме значений силы, выносливости, ловкости и воли вашего персонажа.

НАГРУЗКА

Общий вес предметов, который вы можете унести. Если нагрузка максимальна, то вы не можете сдвинуться с места. Численно нагрузка в пять раз больше силы вашего персонажа.

Навыки, уровни мастерства и бонусы

По мере улучшения того или иного навыка, ваш персонаж достигает нового уровня мастерства в данном навыке. Вместе с очередным уровнем мастерства персонаж получает и весьма полезный бонус.

Красное число свидетельствует о том, что навык снизился под действием негативных факторов. Зеленое число указывает на то, что навык повысился под действием магии.

Уровень	Величина навыка
Новичок	0-24
Ученик	25-49
Специалист	50-74
Эксперт	75-99
Мастер	100

Боевые навыки

Парирование



Зависит от Ловкости

Позволяет парировать ближние атаки щитом и оружием. Успешный блок уменьшает наносимый вам урон.

- **Новичок** устает при парировании и не может парировать удары оружием руками.
- **Ученик** не устает при парировании.
- **Специалист** не повреждает свой щит или оружие при парировании и может парировать голыми руками.
- **Эксперт**, парирующий удар щитом, может отбросить врага назад и провести контратаку щитом, которая может ошеломить врага.
- **Мастер** парирования имеет шанс обезоружить врага, проведя контратакующий удар щитом.

Оружейник

Зависит от Выносливости

Данный навык позволяет чинить оружие и броню. Поврежденное оружие и броня менее эффективны.

- **Новичок** не может ремонтировать магические предметы.
- **Ученик** оружейника может использовать ремонтные молотки в два раза дольше.
- **Специалист**-оружейник может ремонтировать магические доспехи и оружие.
- **Эксперт**-оружейник может восстанавливать предметы выше 100% от их нормального состояния (до 125%), повышая их полезность.
- **Мастер**-оружейник не ломает молотки при ремонте снаряжения; одного молотка хватит на всю жизнь.



Тяжелые доспехи



Зависит от Выносливости

Позволяет максимально эффективно использовать железные, стальные, гномские, орские, эбонитовые и даэдрические доспехи.

- Доспехи **новичка** повреждаются с повышенной скоростью (150% от нормальной скорости).
- Доспехи **ученика** повреждаются с нормальной скоростью.
- Доспехи **специалиста** повреждаются в бою на 50% медленнее.
- Для **эксперта** доспехи весят вдвое меньше обычного.
- Для **мастера** доспехи не весят ничего.

Дробящее оружие

Зависит от Силы

Позволяет наносить максимальный урон топором и булавой.

- **Новичок** наносит дополнительные повреждения при атаке.
- **Ученик** наносит дополнительные повреждения при использовании специальной атаки.
- **Специалист** может применять атаку с шагом в сторону, обезоруживающую противника.
- **Эксперт** может применять атаку с шагом назад, сбивающую противника с ног.
- **Мастер** может применять атаку с шагом вперед, парализующую врага.



Мечи



Зависит от Силы

Позволяет наносить максимальный урон мечом и кинжалом.

- **Новичок** наносит дополнительные повреждения при атаке.
- **Ученик** наносит дополнительные повреждения при использовании специальной атаки.
- **Специалист** может применять атаку с шагом в сторону, обезоруживающую противника.
- **Эксперт** может применять атаку с шагом назад, сбивающую противника с ног.
- **Мастер** может применять атаку с шагом вперед, парализующую врага.

Атлетика

Зависит от Скорости

Позволяет бегать и плавать быстрее, а также быстрее восстанавливать запас сил.

- Во время бега запас сил **новичка** восстанавливается медленно.
- Во время бега запас сил **ученика** восстанавливается на 25% быстрее.
- Во время бега запас сил **специалиста** восстанавливается на 50% быстрее.
- Во время бега запас сил **эксперта** восстанавливается на 75% быстрее.
- Во время бега запас сил **мастера** не уменьшается.



Рукопашный бой



Зависит от Силы

Атака без оружия наносит урон врагам и изматывает их.

- **Новичок** наносит дополнительные повреждения при атаке.
- **Ученик** наносит дополнительные повреждения при использовании специальной атаки.
- **Специалист** может применять атаку с шагом в сторону, обезоруживающую противника.
- **Эксперт** может применять атаку с шагом назад, сбивающую противника с ног, а также блок, сбивающий противника с ног.
- **Мастер** может применять атаку с шагом вперед, парализующую врага, а также блок, сбивающий противника с ног.

Магические навыки

Разрушение



Зависит от Воли

Позволяет использовать заклинания, наносящие урон огнем, холодом, электричеством и ядом, или снижающие защиту от магических атак. Заклинания разрушения делятся на несколько групп в зависимости от уровня мастерства; вы можете использовать только те заклинания, уровень которых не выше вашего собственного.

Изменение

Зависит от Воли

Позволяет использовать заклинания, дающие возможность дышать под водой или ходить по ней, открывающие замки, защищающие от физического и магического урона, а также влияющие на нагрузку. Заклинания изменения делятся на несколько групп в зависимости от уровня мастерства; вы можете использовать только те заклинания, уровень которых не выше вашего собственного.



Иллюзия



Зависит от Обаяния

Позволяет использовать заклинания, чтобы очаровывать, прятать, создавать свет, лишать магии, налагать паралич, а также заклинания, влияющие на боевой дух и агрессивность. Заклинания иллюзии делятся на несколько групп в зависимости от уровня мастерства; вы можете использовать только те заклинания, уровень которых не выше вашего собственного.

Призывание

Зависит от Интеллекта

Позволяет использовать заклинания, вызывающие существ из иных миров, призывающие магическое оружие и доспехи, а также изгонять нежить. Заклинания призывания делятся на несколько групп в зависимости от уровня мастерства; вы можете использовать только те заклинания, уровень которых не выше вашего собственного.



Мистицизм



Зависит от Интеллекта

Позволяет использовать заклинания, поглощающие, отражающие или рассеивающие магию, двигать объекты, призывать души. Заклинания мистицизма делятся на несколько групп в зависимости от уровня мастерства; вы можете использовать только те заклинания, уровень которых не выше вашего собственного.

Восстановление

Зависит от Воли

Позволяет использовать заклинания, восстанавливающие, усиливающие или поглощающие физические и магические атрибуты, исцеляющие болезни и защищающие от магических атак. Заклинания восстановления делятся на несколько групп, в зависимости от уровня мастерства; вы можете использовать только те заклинания, уровень которых не выше вашего собственного.



Алхимия



Зависит от Интеллекта

Позволяет создавать зелья и максимально эффективно использовать алхимические ингредиенты.

- **Новичок** знает только об одном из четырех алхимических свойств любого ингредиента.
- **Ученик** знает о первых двух из четырех алхимических свойств любого ингредиента.
- **Специалист** знает о первых трех из четырех алхимических свойств любого ингредиента.
- **Эксперт** знает о всех четырех алхимических свойствах любого ингредиента.
- **Мастер** может создать зелье даже из одного ингредиента.

Навыки скрытности

Взлом



Зависит от Ловкости

Позволяет использовать отмычки для вскрытия запертых дверей и контейнеров.

- Если **новичок** ошибается при взломе замка и ломает отмычку, может упасть до четырех штифтов.
- Если **ученик** ошибается при взломе замка и ломает отмычку, может упасть до трех штифтов.
- Если **специалист** ошибается при взломе замка и ломает отмычку, может упасть до двух штифтов.
- Если **эксперт** ошибается при взломе замка и ломает отмычку, то падает только один штифт.
- Если **мастер** ошибается при взломе замка и ломает отмычку, то не падает ни одного штифта.

Скрытность

Зависит от Ловкости

Позволяет шарить по карманам и передвигаться неслышно и невидимо для наблюдателей.

- **Новичок** наносит в 4 раза больше повреждений при ударе рукой или одноручным оружием, и в 2 раза больше при стрельбе, если ему удалось остаться незамеченным.
- **Ученик** в 6 раз больше повреждений при ударе рукой или одноручным оружием, и в 3 раза больше при стрельбе, если ему удалось остаться незамеченным.
- Вес башмаков **специалиста** не увеличивает вероятность его обнаружения.
- **Эксперт** может идти, находясь в режиме скрытности, и это не увеличивает вероятность его обнаружения.
- Если **мастер** наносит удар, оставаясь незамеченным, то броня не может смягчить или отразить этот удар.



Акробатика



Зависит от Скорости

Позволяет далеко прыгать и не получать повреждений при падении с большой высоты.

- **Новичок** не может атаковать во время прыжка или падения.
- **Ученик** может наносить обычные - не особые - удары во время прыжка или при падении
- **Специалист** в акробатике может уклоняться от удара в прыжке, удерживая клавишу "блок".
- **Эксперт** теряет в два раза меньше сил при прыжке.
- **Мастер** получает способность прыгать по воде. Прыжки можно совершать, нажимая клавишу "прыжок" в момент касания воды.

Легкие доспехи

Зависит от скорости

Позволяет более эффективно использовать меховые, кожаные, кольчужные, мифрильные, эльфийские и стеклянные доспехи.

- Доспехи **новичка** повреждаются с повышенной скоростью (150% от обычной скорости).
- Доспехи **ученика** повреждаются с обычной скоростью.
- Доспехи **специалиста** повреждаются в бою на 50% медленнее.
- Надетые легкие доспехи не увеличивают нагрузку **эксперта**.
- Если **мастер** носит только легкие доспехи, то эффективность этих доспехов в бою повышается на 50%.



Стрелок



Зависит от Ловкости

Позволяет наносить больший урон при стрельбе из лука и другого дальнобойного оружия.

- **Новичок** теряет силы, держа лук натянутым.
- **Ученик** не теряет сил, держа лук натянутым.
- Зажав клавишу "блок", **специалист** получает возможность увеличить изображение цели.
- Выстрел **эксперта** может сбить противника с ног.
- Выстрел **мастера** может парализовать противника.

Торговля

Зависит от Обаяния

Позволяет добиваться более выгодных условий при покупке и продаже товаров.

- Для **новичка** стоимость предмета уменьшается в зависимости от изношенности.
- Для **ученика** стоимость предмета не уменьшается в зависимости от изношенности.
- **Специалист** может покупать и продавать любой товар, даже если торговец обычно не торгует такими товарами.
- **Эксперт** может инвестировать средства в магазин: при этом сумма денег у торговца увеличивается на 500 единиц.
- Для **мастера** количество золота у всех торговцев увеличивается на 500 единиц.



Красноречие



Зависит от Обаяния

Позволяет использовать красноречие для убеждения слушателей, чтобы они верили вам и любили вас.

- **Новичок** может предлагать взятки, чтобы увеличить расположение к себе.
- **Ученик** получает еще одну возможность повернуть сектор в меню убеждения.
- Расположение другого персонажа к **специалисту** уменьшается в два раза медленнее.
- Потеря расположения в результате ответа "Ненавижу это" для **эксперта** уменьшается с -150% -100%.
- **Мастер** тратит в два раза меньше средств на взятки.

Классы

Класс персонажа определяет стиль игры и наиболее важные навыки. В начале игры программа анализирует то, как вы играете, и предлагает вам один из уже имеющихся классов. Вы можете согласиться с этим выбором, выбрать другой класс или создать свой собственный. Кроме того, в конце вступления вы получаете возможность изменить свое решение. У каждого класса есть своя специализация, семь главных навыков и два параметра, увеличенные на 5 единиц, по сравнению с другими классами.

СУЩЕСТВУЮЩИЕ КЛАССЫ

В игре есть 21 уже заданный класс, по семь для каждой специализации. Специализация, основные навыки и параметры уже были определены за вас.

СВОЙ КЛАСС

Вы можете создать свой собственный класс, выбрав два увеличенных параметра, основные навыки и название. Ознакомьтесь с характеристиками уже существующих классов, а затем сами создайте идеального героя или злодея.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Каждый класс имеет специализацию — боевые искусства, магические искусства или искусства скрытности. Навыки, относящиеся к данной специализации, увеличены на 10 единиц в начале игры, и уровень этих навыков легче повысить.

ОСНОВНЫЕ НАВЫКИ

У каждого класса есть семь основных навыков. Они играют наиболее важную роль для персонажей данного класса. В начале игры уровень основных навыков равен 25 единицам, и данные навыки легче улучшить. Улучшая основные навыки, персонаж повышает свой уровень.

ВТОРИЧНЫЕ НАВЫКИ

Все навыки, не являющиеся основными, относятся к вторичным навыкам. В начале игры уровень вторичных навыков равен 5 единицам, и данные навыки улучшаются медленно. Улучшение данных навыков не приближает получение нового уровня, но влияют на бонусные очки, которые вы сможете распределить при получении уровня.



Увеличение навыков и повышение уровня

УВЕЛИЧЕНИЕ НАВЫКОВ

Есть три способа повысить уровень навыка:

1. Постоянно практиковаться. Чем ниже уровень навыка, тем быстрее можно повысить его. Вы можете оценить свои успехи, открыв меню параметров (см. страницу 9).
2. Пройти курс обучения у другого персонажа. За каждый уровень вы можете повысить навык только на 5 единиц.
3. Прочитать "Книгу навыка".



ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Увеличивайте основные навыки, связанные с вашим классом, чтобы повысить ваш уровень. Чтобы получить новый уровень вы должны повысить ваши основные навыки на десять очков (в сумме). Вы можете оценить свои успехи, открыв раздел "Навыки" в меню параметров (см. страницу 9).

Когда вы повысите ваши навыки на десять единиц, вы получите сообщение о получении уровня, а на экране появится особый символ. Чтобы повысить уровень, ваш персонаж должен поспать в постели и обдумать то, что он узнал.

Когда вы получаете новый уровень, вам предлагают повысить три из восьми параметров. Некоторые из них могут быть увеличены сразу на несколько единиц — это зависит от того, какие навыки вы повышали. Например, если на очередном уровне вы улучшили несколько навыков, которые зависят от обаяния, то при получении нового уровня вы сможете повысить обаяние сразу на несколько единиц. При этом не важно, является ли навык основным или вторичным. Кроме того, при повышении уровня здоровье персонажа увеличивается на одну десятую от значения выносливости.



Примечание: Полученный опыт накапливается, и поэтому ваш персонаж может получить несколько уровней сразу. За неповышение уровней персонаж не наказывается, и повышение параметров рассчитывается отдельно для каждого уровня.

Боевые искусства

Чтобы защитить себя от монстров и грабителей, искатели приключений должны научиться чинить свое оружие и доспехи.

ОРУЖИЕ

В игре существует два вида оружия: первый — оружие ближнего боя, такое как мечи и булавы, второй — луки. Оружие высшего качества сделано из лучших материалов и, возможно, зачаровано. Повреждения, которые вы наносите противнику, зависят от самого оружия, вашего навыка и изношенности оружия (т.е. в хорошем ли оно состоянии, или нет).

БЛИЖНИЙ БОЙ

Существует два вида ударов: обычные и особые. Обычные удары — быстрые, но наносят меньше повреждений. Особые удары — медленные, но более мощные. Нажмите и отпустите левую кнопку мыши, чтобы нанести обычный удар. Чтобы нанести особый удар, зажмите левую кнопку мыши. Нажмите клавиши W, A, S или D, чтобы выполнить один из видов данного удара.

На нижних уровнях мастерства навыков "Мечи", "Дробящее оружие" и "Рукопашный бой" ваш персонаж может наносить базовые особые удары в любом направлении. На более высоком уровне персонаж получает возможность наносить особые удары с шагом вперед, назад и в сторону. У каждого удара есть свои особенности. (См. таблицу уровней навыка, с. 20-25)

СТРЕЛЬБА ИЗ ЛУКА

Зажмите левую кнопку мыши, чтобы натянуть тетиву, и отпустите кнопку, чтобы выстрелить. Для того, чтобы полностью натянуть тетиву, требуется некоторое время. Стрелок-специалист может приблизить изображение цели, нажав "блок" (правая кнопка мыши).

ОДНРУЧНОЕ И ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ

Определенные виды оружия — кинжалы, короткие мечи, булавы, топоры — являются одноручным оружием, и их можно использовать вместе со щитом. Другие виды оружия — секиры, клейморы и боевые молоты — относятся к двуручному оружию, и ими нельзя пользоваться вместе со щитом. (Выберите оружие в меню инвентаря, чтобы узнать, является ли оно одноручным или двуручным).

ПАРИРОВАНИЕ

Чтобы парировать удар, зажмите правую кнопку мыши. Парирование уменьшает повреждения, которые наносит вам противник. Щит отбивает удар более эффективно, чем оружие.

Эффективная тактика — парировать удар противника, а затем быстро провести контратаку, пока противник не успел подготовиться к отражению удара. Овладейте этим ритмом "защита-контрудар", и вы значительно повысите ваши шансы в бою.

ДОСПЕХИ



Каждая деталь доспехов, которую вы надеваете на себя, увеличивает вашу защиту, или "рейтинг доспехов". Чем выше рейтинг, тем лучше вы защищены. Защита, предоставляемая той или иной деталью доспехов, зависит от типа доспехов, вашего навыка использования данного типа доспехов, и изношенности детали.

Рейтинг доспехов равен проценту повреждений, который примет на себя броня. Когда противник наносит удары по вашим доспехам, изношенность доспехов увеличивается. Это также понижает степень вашей защищенности. Рейтинг доспехов зависит от каждой детали. Некоторые части доспехов вносят больший вклад в рейтинг, чем другие.

РЕМОНТ ОРУЖИЯ И ДОСПЕХОВ

Оружие и доспехи приходят в негодность по мере использования. Чем хуже состояние оружия, тем меньше повреждений оно наносит. Когда состояние предмета (оружия или доспехов) падает до нуля, такой предмет уже нельзя использовать. Чините свое оружие и доспехи с помощью ремонтных молотков. Каждое успешное действие повышает ваш навык оружейника.



Примечание: только специалист-оружейник может чинить магические предметы. Но в Сиродииле можно найти людей, которые готовы починить ваше оружие или броню. Ремонт обойдется вам в некую сумму денег, но после ремонта ваши вещи (даже магические) будут в идеальном состоянии.

Другие ситуации

СБИВАНИЕ С НОГ

Мощный удар соперника может свалить вас с ног. Удар, нанесенный по лежащему сопернику, гораздо более опасен, чем обычный.

УКЛОНЕНИЕ ОТ УДАРОВ

Специалист по акробатике может уклониться от удара в прыжке, зажав клавишу "блок".

ПРЕКРАЩЕНИЕ БОЯ

Если вы вступили в бой с дружественным персонажем, то вы можете сдаться, нажав "блок" и выбрав этого персонажа. Если у него хорошее отношение к вам, то он прекратит бой.

Магические искусства

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ И ШЕСТЬ МАГИЧЕСКИХ ШКОЛ

Использование заклинаний зависит от ваших навыков в шести магических школах. Повышать свою эффективность можно, практикуясь и обучаясь у учителей. Новые заклинания можно приобрести у торговцев или получить за выполнение некоторых заданий.



Школа призывания

Заклинания данной школы призывают предметы и существа из других миров. В данной школе есть заклинания для призывания оружия, брони нежити, даэдр и других существ, которые будут служить вам.



ОТПУГИВАНИЕ НЕЖИТИ

На некоторое время снижает уверенность нежити в себе (т.е. желание драться с противником), Сила данного заклинания равна снижению уровня уверенности.



ПРИЗВАТЬ *СУЩЕСТВО*

Призывает существо из другого мира — нежить, даэдру или другого типа. Существо появляется рядом с магом и нападает на любого, кто атакует заклинателя, пока не кончится время действия заклинания или призванное существо не будет убито.



ПРИЗВАННЫЙ *ПРЕДМЕТ*

Призывает малую даэдру, связанную с магическим, невероятно легким предметом. Данный предмет автоматически одевается на персонажа или попадает в ячейку для оружия. Если вы уберете призванное оружие в ножны, то оно исчезнет.



Школа иллюзии

Иллюзия влияет на восприятие и разум живых существ.



ЧАРЫ

Временно улучшает отношение цели к колдующему. Когда эффект заканчивается, отношение цели возвращается к обычному значению.



КОМАНДА

Выбранная тварь или антропoid будет драться на стороне колдующего. От силы заклинания зависит максимальный уровень твари или антропоида, на которого оно подействует.



НЕВИДИМОСТЬ

Полностью скрывает персонажа от посторонних глаз. Если персонаж атакует, говорит и производит действия с предметами (например, открывает двери), то данный эффект аннулируется. Но, хотя другие и не видят персонажа, они могут слышать его.



ХАМЕЛЕОН

Позволяет персонажу слиться с окружающей средой. При этом персонаж может атаковать и использовать предметы, не нарушая эффекта. Эффективность варьирует от 1 до 100 процентов. 100-процентная эффективность равна невидимости. Но, хотя другие и не видят персонажа, они могут слышать его.



СВЕТ

Позволяет осветить себя или цель в течение некоторого промежутка времени. Сила данного заклинания равна радиусу освещенной области. Не наносит повреждений противнику.



НОЧНОЙ ГЛАЗ

Позволяет видеть в темноте.



ПАРАЛИЧ

На некоторое время лишает цель способности двигаться.



БЕЗМОЛВИЕ

На некоторое время лишает цель способности читать заклинания.



УСПОКОЕНИЕ

Уменьшает уровень агрессии цели (т.е. желание атаковать вас). Сила данного заклинания равна снижению уровня агрессии. Не действует на нежить и даэдра.



БЕШЕНСТВО

Увеличивает уровень агрессии цели (т.е. желание атаковать вас). Сила данного заклинания равна увеличению уровня агрессии. Не действует на нежить и даэдра.



ДЕМОРАЛИЗАЦИЯ

Понижает уверенность цели в себе (т.е. желание драться с вами). Сила данного заклинания равна снижению уровня уверенности. Не действует на нежить и даэдра.



ОБОДРЕНИЕ

Увеличивает уверенность цели в себе (т.е. желание драться с противником). Сила данного заклинания равна повышению уровня уверенности. Не действует на нежить и даэдра.



Школа разрушения

Разрушение наносит вред живым существам и нежити.



ПОВРЕЖДЕНИЕ

Колдующий поражает цель зарядом магической энергии, который понижает параметры цели, ее здоровье, магическую энергию и запас сил. Вернуть прежние значения параметров можно только при помощи заклинания или эликсира восстановления. Сила заклинания определяет значение, на которое за каждую секунду действия заклинания понижаются характеристики.



УРОН ОГНЕМ

Это заклинание позволяет колдующему испустить ступок стихийного огня. При контакте с объектом этот ступок взрывается, нанося повреждения.



УРОН ЭЛЕКТРИЧЕСТВОМ

Это заклинание позволяет колдующему испустить разряд электричества. Сила заклинания определяет количество повреждений, которое получит первая цель на пути разряда. Разряд может поразить несколько целей.



УРОН ХОЛОДОМ

Это заклинание позволяет колдующему испустить ступок мороза. При контакте с объектом этот ступок наносит урон холодом всем, кто находится в зоне поражения заклинания.



ВЫТЯГИВАНИЕ

Временно понижает параметры, здоровье, магическую энергию, энергию или навыки цели. Сила заклинания определяет значение, на которое за каждую секунду действия заклинания понижаются характеристики.



СЛАБОСТЬ

Понижает сопротивляемость цели к стихийным повреждениям, таким как огонь, мороз, электричество, к магическим (не стихийным) повреждениям, к обычному (не зачарованному) оружию, к болезни и яду.



РАЗРУШЕНИЕ ОРУЖИЯ ИЛИ БРОНИ

Ухудшает состояние используемого оружия или брони цели на расстоянии касания или в радиусе действия.



Школа восстановления

Заклинания восстановления лечат, восстанавливают и повышают физические параметры и способности, исцеляют болезни и защищают от вредоносных воздействий. Кроме того, заклинания восстановления могут увеличивать или уменьшать силу, выносливость, интеллект, ловкость и прочие параметры персонажей.



ПОГЛОЩЕНИЕ

Временно переносит колдующему некоторую часть значения какого-либо параметра, здоровья, магии, запаса сил или навыка цели. На время действия заклинания характеристики колдующего могут превышать их максимальные значения. Когда эффект заклинания заканчивается, значения параметров колдующего и цели возвращаются к их оригинальным значениям. Изменения здоровья, магической энергии и запаса сил являются постоянными.



ИСЦЕЛЕНИЕ

Исцеляет болезни, отравления и паралич.



ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Если какие-либо параметры, здоровье, магическая энергия, запас сил или навыки цели были понижены при помощи магической атаки, это заклинание может восстановить их до исходного значения. Сила заклинания определяет значение, на которое за каждую секунду действия заклинания повышается характеристика.



УЛУЧШЕНИЕ ПАРАМЕТРА

Временно повышает параметры, здоровье, магическую энергию, энергию или навыки цели. Сила заклинания определяет значение, на которое повышается характеристика.



УСТОЙЧИВОСТЬ

Повышает сопротивляемость цели к следующим типам повреждений: огонь, мороз, электрический удар, магические атаки, нормальное оружие, обычная болезнь, яд и паралич. Сила заклинания определяет процент, на который снижаются повреждения.



Школа мистицизма

Заклинания мистицизма управляют силами и потоками магии, чтобы подчинить себе структуру и преодолеть ограничения физического мира.



РАЗВЕИВАНИЕ

Снимает с цели эффекты заклинаний. Не влияет на способности, болезни, проклятья или постоянные эффекты от магических предметов. Чтобы заклинание было успешно снято, его значение сопротивляемости к развеиванию (основанное на стоимости использования) должно быть ниже, чем сила заклинания "Развеивание".



ЛОВУШКА ДУШ

Ловит душу выбранного существа и помещает ее в подходящий пустой камень души в инвентаре колдующего. Существо необходимо убить во время действия заклинания.



ТЕЛЕКИНЕЗ

Позволяет колдующему на расстоянии передвигать выбранный предмет. Сила заклинания определяет, на каком расстоянии (в футах) колдующий может влиять на предмет. Для передвижения захваченного предмета вперед и назад используйте клавиши "Блок" и "Атака". Нажав их одновременно, вы бросите предмет.



ОБНАРУЖЕНИЕ ЖИЗНИ

Позволяет вам обнаруживать живых существ. Они будут показаны вам в виде нечетких магических изображений, видимых даже сквозь непрозрачные объекты. Сила заклинания определяет радиус (в футах), в котором вы можете обнаруживать цели.



ПОГЛОЩЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Позволяет цели поглощать атакующие заклинания, повышая свою магию. Сила заклинания определяет вероятность успешного поглощения. Если заклинание не срабатывает, атакующее заклинание действует обычным образом. Количество магической энергии цели не может превышать максимум.



ОТРАЖЕНИЕ

Отражает эффекты заклинаний, обращая их на нападающего. Сила заклинания определяет вероятность успешного отражения. Если заклинание не срабатывает, атакующее заклинание действует обычным образом.



Школа изменения

Заклинания изменения влияют на физический мир и его естественные свойства.



ВОДНОЕ ДЫХАНИЕ

Позволяет цели на время действия заклинания дышать под водой.



ХОЖДЕНИЕ ПО ВОДЕ

Позволяет цели на время действия заклинания ходить по воде.



ЩИТ

Создает магический щит вокруг тела цели. Сила заклинания добавляется к уровню брони цели.



ОГНЕННЫЙ ЩИТ

Создает огненный щит вокруг тела цели. Сила заклинания добавляется к уровню брони цели и снижает урон от атак огнем.



ЩИТ МОЛНИЙ

Создает щит молний вокруг тела цели. Сила заклинания добавляется к уровню брони цели и снижает урон от атак электричеством.



ЛЕДЯНОЙ ЩИТ

Создает ледяной щит вокруг тела цели. Сила заклинания добавляется к уровню брони цели и снижает урон от атак морозом.



ОБУЗА

Временно повышает значение веса, переносимого целью. Сила заклинания определяет количество добавляемого веса.



ПЕРЫШКО

Временно понижает значение веса, переносимого целью. Сила заклинания определяет количество снимаемого веса.



ОТКРЫТЬ

Открывает запертый контейнер или дверь. Сила заклинания определяет максимальный уровень замка, который оно может открыть.

Магические предметы

Магическое оружие создает свой магический эффект, когда вы атакуете им врага. В окне описания в инвентаре показан эффект магического оружия, максимальное количество зарядов и количество зарядов, которое осталось до того как оружие нужно будет перезарядить.

Магическая броня, одежда и украшения создают постоянный магический эффект, когда вы их надеваете. В окне описания в инвентаре показан эффект предмета. Магическую броню, одежду и украшения перезаряжать не нужно.

Магические посохи — это зачарованные посохи, которые используют для применения заклинаний на расстоянии. В окне описания в инвентаре показан эффект посоха, максимальное количество зарядов и количество зарядов, которое осталось до того как посох нужно будет перезарядить.

МАГИЧЕСКИЕ СВИТКИ

Магические свитки используются так же, как и заклинания. После использования свиток пропадает. Чтобы выбрать свиток своим активным заклинанием, выберите его в окне магии. Эффекты свитка показаны в окне описания в инвентаре.

ПЕРЕЗАРЯДКА МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

За определенную плату вы можете перезарядить свои магические предметы в Гильдии магов. Кроме того, для перезарядки можно использовать наполненные камни души или Камни Варлы.

КАМНИ ДУШИ

Используйте наполненные камни души, чтобы перезаряжать магические предметы. Наполнить камни души магической энергией можно при помощи заклинания "Ловушка душ". Наполненные камни души можно найти в ходе ваших странствий, а можно приобрести у различных торговцев Сиродиилла. Пустые камни души также можно найти или купить, но их перед использованием необходимо зарядить магической энергией, используя заклинание "Ловушка душ". Чтобы использовать наполненный камень души, выберите его в окне инвентаря.

КАМНИ ВАРЛЫ

Используйте Камни Варлы для того, чтобы одновременно перезарядить все ваши магические предметы! Чтобы использовать Камень Варлы, выберите его в окне инвентаря.

ВЕЛКИНДСКИЕ КАМНИ

Велкиндские камни восстанавливают вашу магическую энергию до максимума. Чтобы использовать Велкиндский камень, выберите его в окне инвентаря.

СИГИЛЬСКИЕ КАМНИ

Эти экзотические произведения даэдрической магии используются для создания зачарованных предметов. Чтобы использовать Сигильский камень, выберите его в окне инвентаря.

Алхимия

При употреблении ингредиенты создают магические эффекты. Найти ингредиенты можно в телах побежденных тварей, в растениях, в различных контейнерах в городах и зданиях, а также их можно купить у торговцев. В окне описания в вашем инвентаре будут показаны эффекты ингредиентов. Ячейки со знаком вопроса (?) означают, что ваш уровень владения алхимией недостаточно высок для того, чтобы знать эффект ингредиента.

Чтобы съесть ингредиент и получить первый эффект, указанный в окне описания, вы должны "использовать" этот ингредиент в окне инвентаря. А при помощи алхимических аппаратов вы можете делать зелья и яды из двух и более ингредиентов с одинаковым эффектом.

Алхимические аппараты вы можете найти во время странствий по миру или купить у торговца. Для изготовления зелий и ядов вам будут необходимы ступка и пестик, а остальные аппараты позволят делать вам зелья и яды более высокого качества. "Используйте" алхимический аппарат в окне инвентаря, чтобы открыть окно создания зелий.



Название: Здесь вы можете изменить название зелья или яда.

Аппарат: Здесь показываются все ваши активные аппараты. Вы будете автоматически использовать лучший аппарат из имеющихся.

Ступка и пестик: Используются для смешивания зелья или яда, определяет начальную силу продукта.

Реторта: Повышает силу заклинания и продолжительность действия всех положительных эффектов зелья (не действует на яды).

Перегонный куб: Понижает силу заклинания и продолжительность действия всех отрицательных эффектов зелья (не действует на яды).

Кальцинатор: Повышает Силу заклинания и продолжительность действия всех эффектов зелий и ядов.

Ингредиенты: Для создания зелья или яда необходимо иметь по меньшей мере два ингредиента с одинаковым эффектом.

Эффекты: Список эффектов, которыми будет обладать зелье или яд.

ЭЛИКСИРЫ И ЯДЫ

Эффекты ингредиентов могут быть положительными и отрицательными. У эликсиров, которые изображаются в виде розовых бутылочек, могут быть только положительные эффекты или одновременно положительные и отрицательные. Эликсир, у которого все эффекты отрицательные, называется ядом и изображается в виде зеленой бутылочки. Чтобы использовать яд, "используйте" его в вашем окне инвентаря. Вам будет предложено подтвердить то, что вы хотите использовать яд на вашем текущем оружии.

Создание заклинаний и наложение чар

СОЗДАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ И НАЛОЖЕНИЕ ЧАР

Искусство создания заклинаний и наложения чар — это секрет Гильдии магов. Когда вы достигнете определенного ранга в Гильдии магов, вам откроют доступ к Алтарю заклинаний и Алтарю зачарования в Университете Таинств и объяснят, как ими пользоваться.

АЛТАРЬ ЗАКЛИНАНИЙ



Название: Изменить название заклинания.

Стоимость использования: Количество магической энергии, необходимое для использования заклинания.

Стоимость создания: Количество золота, необходимое для создания заклинания.

Ваше золото: Количество золота, имеющегося у вас.

Известные эффекты: Список всех известных вам эффектов, которые вы можете использовать при создании заклинаний.

Добавленные эффекты: Список эффектов, которые вы добавили в новое заклинание. Здесь вы можете менять эти эффекты.

Навык, необходимый для использования: Значение навыка, необходимое для использования этого заклинания.

Алтарь заклинаний (в Праксографическом центре Университета Таинств в Имперском Городе) позволяет вам создавать новые заклинания, используя известные вам магические эффекты. Когда вы добавляете эффект, вы можете выбрать его степень, продолжительность и радиус действия. Также можно создавать заклинания с двумя или более эффектами. Будьте внимательны! Не делайте заклинания, для использования которых у вас не хватит навыка или магической энергии.

АЛТАРЬ ЗАЧАРОВАНИЯ



Стоимость использования: Количество магической энергии, необходимое для использования предмета. (Примечание: Постоянные эффекты не требуют расхода магической энергии.)

Количество зарядов: Столько раз предмет можно будет использовать, прежде чем его нужно будет перезарядить. (Примечание: Предметы с постоянными эффектами не требуют перезарядки.)

Стоимость создания: Количество золота, необходимое для создания предмета.

Ваше золото: Количество золота, имеющегося у вас.

Название: Изменить название предмета.

Добавить предмет: Выбрать предмет из списка имеющихся у вас предметов, подходящих для зачаровывания.

Добавить камни души: Выбрать камень души из списка имеющихся у вас наполненных камней души. Когда вы выбираете камень души, вам показывается хранящийся в нем заряд магической энергии.

Доступные эффекты: Список всех известных вам эффектов, которые вы можете использовать при наложении чар на предмет.

Добавленные эффекты: Список эффектов, которые вы добавили для наложения на предмет. Здесь вы можете менять эти эффекты. Сила заклинания для предметов с постоянными эффектами определяется тем, какой камень души вы используете.

Алтарь зачарования (в Хироназиуме Университета Таинств в Имперском Городе) позволяет вам зачаровывать оружие, броню и одежду, накладывая на них известные вам эффекты заклинаний. Не каждый предмет можно зачаровать, и не каждый эффект заклинания можно наложить на предмет. Чтобы зачаровать предмет, вам требуется сам предмет, подходящий для наложения чар, наполненный камень души, достаточно большой, чтобы снабдить заклинание или несколько заклинаний энергией, и золото, чтобы заплатить за процесс наложения чар. Зачарованное оружие и посохи требуется перезаряжать, когда их энергия истощается. Броня и одежда, с другой стороны, обладают постоянными эффектами и в перезарядке не нуждаются.

Искусство скрытности

Наносите неожиданные смертельные удары, крадите богатства у зажиточных торговцев и пробирайтесь в запертые сокровищницы. Берите максимум от жизни искателя приключений!

СПОСОБНОСТЬ КРАСТЬСЯ

Способность красться — это способность оставаться при передвижении или стоянии на месте незамеченным находящимися поблизости людьми или тварями. Чтобы переключаться между нормальным режимом и режимом подкрадывания, нажмите левую клавишу "Ctrl". В режиме подкрадывания вы можете красть предметы, заниматься карманными кражами и неожиданно атаковать ничего не подозревающих жертв.

Когда вы находитесь в режиме подкрадывания, ваш персонаж пригибается, а на экране появляется "глаз невидимости". Пока вас никто не замечает, глаз невидимости тусклый и полупрозрачный. Если же вас обнаруживают, глаз невидимости становится непрозрачным и ярким, и вы больше не можете использовать возможности режима подкрадывания.

КАК ИЗБЕЖАТЬ ОБНАРУЖЕНИЯ



Обнаружен



Незаметен

Когда вы крадетесь, на ваши шансы остаться необнаруженным влияет ваш навык "Скрытность", а также различные факторы окружения, такие как освещение, то, стоите вы, бежите или идете, находитесь ли вы в поле зрения того, кто может вас заметить, и даже вес ваших ботинок. Магические заклинания, например, "Невидимость", также повышают вероятность того, что вас не обнаружат.

КАРМАННЫЕ КРАЖИ



Когда вы подбираетесь к кому-нибудь в режиме подкрадывания, появляется красный значок руки, и вы можете попробовать совершить карманную кражу. Предметы, которые вы можете украсть, будут показаны на экране. Выберите один из них и сделайте попытку. Если она будет успешной, вы украдете предмет и останетесь незамеченным. Если же персонаж вас заметит, то он что-нибудь скажет и, возможно, сообщит о вашем преступлении или даже нападет на вас. Если вас застают за карманной кражей, вы считаетесь виновным в преступлении вне зависимости от того, успели вы что-нибудь украсть или нет.

КРАЖИ



Когда в режиме подкрадывания вы подходите к какому-нибудь не принадлежащему вам предмету, появляется красный значок открытой ладони. Это значит, что вы можете попытаться украсть предмет. Также вы можете пробовать красть предметы из контейнеров, если они помечены красным значком кошелька. Добытые путем кражи предметы помещаются к вам в инвентарь и помечаются красным значком руки, что означает, что они краденые. Если вас застают за кражей, звучит сигнал тревоги, и вы станете виновным в преступлении. Больше о преступлениях и тюрьмах вы можете узнать на стр. 42.

Примечание: Честные торговцы не будут покупать краденые товары, и эти товары даже не появятся в окне торговли. Впрочем, ходят слухи, что скупкой краденого занимаются некоторые члены Гильдии воров.

НЕОЖИДАННЫЕ АТАКИ

Подкрадитесь незамеченным к персонажу или существу, и ваша первая атака ближнего боя или выстрел из оружия нанесет значительно большие повреждения. Об этом вас известит сообщение об удачно выполненном критическом ударе. Неожиданные атаки можно проводить только одноручным оружием, луками или голыми руками. Бонуса за мощную атаку неожиданная атака не получает. Увеличить повреждения, наносимые неожиданными атаками, можно, повысив навык "Скрытность" до уровня "специалист". См. стр. 24.

Взлом замков

Замки имеют пять степеней качества. Чем выше степень замка, тем больше в нем штифтов, и тем сложнее его взломать.



Уровень замка	Количество штифтов
Очень легкий	Один
Легкий	Два
Средний	Три
Сложный	Четыре
Очень сложный	Пять

Примечание: Некоторые замки помечены меткой "Для этого замка необходим ключ". Это значит, что замок сделан так искусно, что взломать его нельзя, и без ключа открыть такой замок не получится.

Чтобы взломать замок, вам нужно при помощи отмычки установить каждый штифт в устойчивое положение, поднимая его вверх, используя мышь. Каждый штифт удерживается пружинами различной степени упругости. Если вы считаете, что поместили штифт в устойчивое положение, попытайтесь установить его там, нажав "Пробел" или щелкнув левой кнопкой мыши. В том случае, если вы хоть немного ошиблись, штифт упадет и сломает отмычку. Любая ошибка также может привести к тому, что упадут уже установленные штифты, и вам придется начинать все заново.

Чем выше ваш навык "Взлом", тем проще вам будет устанавливать штифты. Кроме того, на высоких уровнях мастерства при совершении вами ошибки будет падать меньше штифтов.

Если вам не хочется взламывать замок самостоятельно, вы можете использовать возможность "Автопопытка". В этом случае, основываясь на сложности замка и значении вашего навыка "Взлом", будет рассчитана вероятность успешного взлома замка или того, что сломается ваша отмычка.

Преступление и наказание

Преступления, добыча и тюрьма

Если вас застанут за преступлением, об этом сообщается властям. Преступлениями считаются следующие действия:

- Кража предметов, лошадей и т.д.
- Забирание или подбор чужих предметов
- Заход в запрещенные места
- Начало драки (самозащита не считается преступлением)
- Убийство (самозащита не считается преступлением)

Когда о вашем преступлении узнают власти, за вашу голову назначается награда, размер которой зависит от серьезности вашего проступка. После этого любой встреченный вами стражник попытается вас схватить. Если вы будете убегать от стражников, они будут вас преследовать. Даже если вам удастся ускользнуть, любой стражник, где бы вы его не встретили, будет пытаться арестовать вас.

Как только вас поймут, у вас будет следующий выбор:

- Если у вас достаточно денег, вы можете самостоятельно выплатить награду за свою голову и избежать тюрьмы. Если у вас при себе есть краденые предметы, у вас их отнимут, даже если вы не попались, когда крали их. Стражники всегда узнают краденый товар.
- Вы можете сопротивляться аресту. Это не очень разумный шаг, поскольку стражники очень сильны, тех, кто сопротивляется аресту, они пытаются убить, а даже если вы с ними справитесь, награда за вашу голову все еще останется.
- Вы можете отказаться платить и отправиться в тюрьму. Когда вас отпустят, некоторые ваши навыки от долгого бездействия в тюрьме могут понизиться. Количество таких навыков и значение, на которое они понижаются, зависит от срока вашего заключения. Все краденые предметы у вас изымаются.

Впрочем, некоторые навыки в тюрьме повышаются, а не понижаются — члены преступного сообщества охотно делятся друг с другом своими секретами мастерства. Кроме того, говорят, что те, кто желает вступить в тайную Гильдию воров, могут обзавестись за решеткой некоторыми полезными знакомствами.

Сбежать из тюрьмы возможно, но очень непросто. Смысл такого поступка неясен — предложение награды за вашу голову остается в силе. Но некоторые закоренелые преступники считают для себя делом чести сбежать из-за решетки.

Кроме того, существует возможность вернуть себе конфискованные у вас стражей предметы. Такие предметы хранятся в ящиках для краденых товаров, которые находятся неподалеку от тюремных камер. Красть предметы прямо из под носа у тюремной стражи — занятие рискованное, но опять же, некоторые считают для себя возвращение своей добычи делом принципа.

Диалоги



Когда появляется значок разговора, щелкните по персонажу, чтобы начать диалог. В окне диалога есть несколько важных разделов.



ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Имя персонажа, с которым вы разговариваете.

ТЕМЫ

Список тех тем, о которых вы можете поговорить. Иногда для того, чтобы просмотреть их все, нужно прокрутить список вниз. Разговор на некоторые темы может привести к появлению новых тем. Темы, подсвеченные золотым, содержат информацию, которой у вас еще нет. Если тема подсвечена серым, вы уже знаете все, что может сказать вам персонаж. Если вы говорите с персонажем на какую-то тему, а она остается золотой, это значит, что вы ему не нравитесь, и он не желает рассказывать вам все, что ему известно.

ВОЗМОЖНОСТИ ДИАЛОГА

Под списком тем показываются различные возможности диалога. Выбор этих возможностей открывает дополнительные окна диалога.



Убеждение: Попробовать повлиять на расположение к вам этого персонажа при помощи убеждения (см. стр. 45).



Торговля: Покупка и продажа товаров. Подробности - на следующей странице.



Ремонт: Этот персонаж может чинить обычное и магическое оружие и броню за определенную плату.



Торговля заклинаниями: Просмотр заклинаний, которые готов продать персонаж. Для каждого заклинания будет показана его стоимость и количество магии, необходимое для его использования.



Зарядка: Персонажи, предлагающие эту услугу, могут за определенную плату перезарядить ваши магические предметы.



Обучение: Некоторые персонажи могут обучать вас навыкам, и совсем немногие - обучать навыкам высоких уровней. На каждом уровне у вас будет пять очков, которые вы сможете потратить на повышение значений своих навыков.



Закончить диалог

Торговля

Выбрав пункт "Торговля", вы откроете окно, в котором будут показаны ваши товары и товары торговца. Чтобы показать список предметов, которые вы можете продать торговцу, щелкните по изображению мешка справа. Чтобы показать список предметов, которые вы можете купить,



щелкните по изображению мешка слева. Выберите предметы, которые вы хотите приобрести, и они будут помещены в ваш инвентарь. Вы также можете попробовать продать что-то из своих вещей, выбрав их в своем списке. Если вы меняете условия сделки, персонаж, с которым вы ведете торговлю, может принять или отклонить ваше предложение. Это зависит от вашего навыка "Торговля", а также от суммы, о которой идет речь. Имейте в виду, что если ваше предложение отклоняется, отношение к вам торговца ухудшается на один пункт.

Как правильно торговаться

Цены, которые вам предлагает торговец, зависят от значения вашего навыка "Торговля", значения этого навыка у торговца, а также расположения торговца к вам. Возможно, торговец согласится продать вам товар по более низкой цене или заплатить вам больше за ваши предметы, но узнать вы это сможете, только если будете торговаться. Для этого вам нужно нажать кнопку "Торговля". В появившемся окне вы увидите уровень навыка "Торговля" у торговца и его к вам отношение. Здесь



же вы можете выбрать, насколько жестко вы будете торговаться. Чем выше значение вашего навыка "Торговля", чем ниже оно у торговца, и чем больше вы ему нравитесь, тем жестче вы можете ставить условия, и торговец их все же примет. Когда вы найдете ту точку, на которой торговец принимает ваше предложение, имейте в виду, что он и дальше будет продолжать принимать такие предложения, если только его отношение к вам не понизится.

Когда значение вашего навыка "Торговля" увеличится, вы можете попробовать выдвигать более жесткие предложения.

Убеждение

Расположение

Расположение персонажа — это число в диапазоне от 0 до 100, которое показывает, насколько хорошо он к вам относится. Чем больше это число, тем сильнее вы нравитесь персонажу. Отношение складывается из нескольких факторов, включающих в себя расу, вашу репутацию, отношения с различными гильдиями, а также то, как персонаж может относиться к вашим предыдущим поступкам (например, вы могли помочь члену его гильдии, украсть у него вещь, убить его друга и т.д.).



- **Расположение:** Текущее расположение к вам этого персонажа.
- **Подкуп:** Стоимость подкупа этого персонажа. Подкуп позволяет вам заплатить за повышение отношения. Но не каждый персонаж согласится принять у вас деньги.
- **Поворот:** Эта возможность появляется только в том случае, если навык "Красноречие" у вас развит до уровня "Ученик". Возможность позволяет вам один раз за раунд убеждения бесплатно сменить сектор.
- **Старт:** Начать раунд убеждения.
- **Готово:** Выход из меню убеждения. Недоступно, пока вы не выберете все четыре варианта действий.

ПРАВИЛА УБЕЖДЕНИЯ

В каждом раунде убеждения вы должны попробовать на персонаже лесть, хвастовство, шутку и угрозу. Каждое действие вы можете выбрать только один раз за раунд, и вы можете использовать действия в любом порядке. Каждое действие улучшает или ухудшает отношение персонажа. Вы можете проводить столько раундов убеждения, сколько вам понадобится для того, чтобы поднять показатель отношения до нужного вам уровня.

Чтобы начать раунд убеждения, нажмите кнопку "Старт". Все четыре раздела заполняются секторами различных размеров. Размер сектора показывает, насколько силен будет эффект от вашего действия. Большой сектор означает сильный эффект, маленький сектор — слабый эффект.

Наводя указатель мыши на сектора лести, хвастовства, шутки и угрозы, вы будете видеть на лице персонажа его реакцию на эти действия. Каждое действие персонажу может нравиться либо не нравиться, или же он может его любить либо ненавидеть. НЕ медлите с выбором, поскольку отношение персонажа во время убеждения медленно падает.

Когда вы выбираете действие, которое персонаж любит, или оно ему нравится, отношение персонажа улучшается, если же действие персонажу не нравится, или он его ненавидит, отношение ухудшается.

Потенциальный результат каждого действия зависит от уровня вашего навыка "Красноречие", а также от того, насколько сектор заполнен. Выбирайте менее заполненные сектора для действий, которые не нравятся персонажу, и более заполненные сектора для тех действий, что персонажу по нраву.

Лошади, дома, книги и контейнеры

ЛОШАДИ

"Активируйте" лошадь, чтобы сесть на нее верхом. Для передвижения используйте клавиши "W", "A", "S" и "D", а для обзора — мышь. Использование лошади, которая вам не принадлежит, считается кражей, а это серьезное преступление! Чтобы приобрести лошадь, посетите конюшни, которые можно найти неподалеку от городов. Когда вы приезжаете в город, ваша лошадь остается в городской конюшне, прямо у городских ворот.

ДОМА НА ПРОДАЖУ

В каждом городе на продажу предлагаются дома различной стоимости, купив себе дом, вы сможете покупать для него предметы обстановки у местных торговцев. Чтобы больше узнать о приобретении дома, говорите с графами, графинями или их представителями в городских замках.

КНИГИ И ПРОЧИЕ ДОКУМЕНТЫ

Когда вы берете книгу или документ для того, чтобы его прочитать, вы можете положить его на место (выбрав "Выход") или поместить себе в инвентарь (выбрав "Забрать"). Если книга уже в вашем инвентаре, откройте окно инвентаря, найдите книгу и щелкните по ней левой кнопкой мыши, чтобы открыть. Для перехода между страницами используйте кнопки "Пред." и "След.". Текст на свитках вы можете прокручивать вверх и вниз, используя колесико мыши.

Особые "Книги навыков" повышают ваши навыки. Открыв такую книгу, вы увидите сообщение, информирующее вас о том, какой навык повышен. Каждая книга повышает навык только один раз — повторное чтение не даст никакого результата.

КОНТЕЙНЕРЫ

Контейнеры — это сундуки, мешки, ящики, бочки, мертвые тела и т.д. Чтобы узнать, что находится внутри контейнера, наведите на него указатель, и появится значок кошелька. Нажмите "пробел".

Если значок кошелька белого цвета, то вы свободно можете забирать и использовать все, что найдете в контейнере. Если значок красный, то у этого контейнера есть владелец, и забирание вещей из него будет считаться кражей — если вас обнаружат, вы будете виновны в преступлении. Если значок красный, а контейнер заперт, то кражей, а значит, преступлением, будет считаться всякая попытка взломать замок.

Забирать по одному предмету из контейнера можно, щелкая по ним левой кнопкой мыши. Щелкнув по изображению мешка слева, вы увидите ваши собственные предметы, щелкнув по изображению мешка справа — предметы, находящиеся в контейнере. Кнопка "Взять все" позволяет вам забрать все содержимое контейнера, а кнопка "Выход" (или клавиша "пробел") — закрыть окно контейнера. Чтобы поместить что-то в контейнер, откройте окно с вашими собственными предметами и выберите то, что хотите переместить.

Будьте внимательны! Не оставляйте вещи в контейнерах, которые вам не принадлежат! Вы можете не найти их там, где вы их оставили!

Настройки и установки

Вы можете перейти в меню опций из главного меню при запуске игры, или же в любой момент игры при помощи клавиши "ESC". Меню настроек позволяет вам установить параметры звука, графики и управления, а также игровые настройки.

ИГРА

В этом меню вы можете установить сложность игры и включить или отключить некоторые функции, а именно "Общие субтитры", "Субтитры диалогов", "Перекрестие", "Сохранять при отдыхе", "Сохранять при ожидании" и "Сохранять при путешествиях".

ГРАФИКА

В этом меню вы можете установить настройки графики. Смена разрешения экрана и настройка дистанции обзора позволяет вам повысить быстродействие игры. Кроме того, вы можете устанавливать размер текстур, уровень детализации, качество отображения травы, уровень детализации на расстоянии, а также настройки теней, воды и света. В файле Readme.txt, который можно найти в каталоге, в который вы устанавливали игру, вы найдете более подробную информацию об этих настройках.

ЗВУК

Здесь вы можете изменять общую громкость звука, а кроме того громкость голоса, эффектов, шагов и музыки.

УПРАВЛЕНИЕ

В этом меню вы можете настроить чувствительность мыши, инвертировать мышь по оси Y и перераспределить клавиши управления на клавиатуре и мыши.

Техническая поддержка

Купив любой продукт от фирмы «1С» и зарегистрировав его, вы становитесь официальным пользователем изданного фирмой «1С» программного обеспечения и получаете право пользоваться услугами службы технической поддержки. Позвонив по телефону **(495) 688-99-01** с 9:30 до 18:00 или отправив письмо по адресу **hotline@1c.ru**, вы всегда можете рассчитывать на квалифицированный ответ на любые вопросы, касающиеся компьютерных игр, изданных фирмой «1С».

Внимание: служба технической поддержки фирмы «1С» не дает консультаций по прохождению игр.

Объявление

Использование данного программного продукта регулируется условиями лицензионного соглашения

Устанавливая или используя любой программный продукт, содержащийся на данном диске, вы принимаете условия лицензионного соглашения, которое появляется во время установки программы. Если вы не принимаете условия лицензионного соглашения, то вы не имеете права использовать диск и любые материалы, содержащиеся на нем. В этом случае немедленно верните весь комплект (в том числе диск и данное руководство пользователя) туда, где был приобретен данный продукт, и получите полную его стоимость за вычетом издержек, применимых в данном случае.

Вы можете ознакомиться с лицензионным соглашением (в электронном или печатном виде), открыв файл readme.txt на диске и распечатав его содержание.

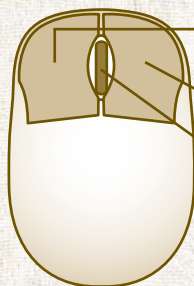
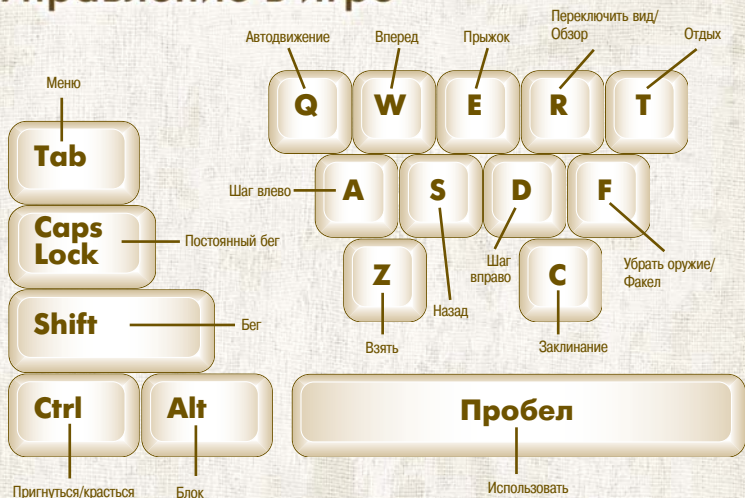
Делать копии данного продукта без разрешения незаконно

Данный диск, программный продукт, руководство пользователя и другие компоненты данного продукта защищены законами США о защите авторских прав и международными соглашениями. Вы не имеете права копировать данный диск, за исключением копирования программы в архивных целях. Незаконное копирование диска или любого программного обеспечения, содержащегося в данном продукте, с любой целью (в том числе для продажи, аренды или дарения) может повлечь за собой уголовную или гражданскую ответственность. Наказание может включать в себя денежный штраф и тюремное заключение на срок до пяти (5) лет.

Bethesda Softworks поддерживает борьбу с незаконным распространением компьютерных программ. Если вы знаете о случаях пиратства, обратитесь в Interactive Digital Software Association (IDSA), 919 18th Street, NW, Suite 210,

Washington, DC 20006.

Управление в игре



Быстрая клавиша:



до



Быстрое сохранение



Быстрая загрузка



The Elder Scrolls® IV: Oblivion™ © 2006 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Oblivion, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Uses Bink Video. © 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2002 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Gamebryo software © 1999-2005 Emergent Game Technologies. All rights reserved. Havok.com™ Middle-ware Physics System © 1999-2005 Telekinesys Research Ltd. All rights reserved. See www.havok.com for details. FaceGen from Singular Inversions, Inc. © 1998-2005. All rights reserved. © 1998-2005 OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All Rights Reserved.
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.